Daftar Isi

Judul Artikel

Game

Game berasal dari bahasa inggris berarti permainan. Dalam setiapgame terdapat peraturan yang berbeda beda untuk memulai permainan sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Karena salah tau fungsi game sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game baik anak kecil, remaja, maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis gameyang dimainkannya saja.

A). Dampak game :

(+) Dampak positive :

1. Sebagai penghilang stress
2. Menghilangkan penat
3. Menambah kecerdasan otak dan daa tanggap

(-) Dampak negative :

1. Lupa waktu
2. Membuat pekerjaan lain menjadi tertunda
3. Merusak anggota tubuh.

B). Jenis – Jenis game

1. Action games.
   biasanya meliputi tantangan fisik, teka-teki (puzzle), balapan, dan beberapa konflik lainnya. Dapat juga meliputi masalah ekonomi sederhana, seperti mengumpulkan benda-benda.
2. Real Time Strategy (RTS)
   adalah game yang melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika. Contoh game jenis ini adalah Age of Empire, War Craft, dan sebagainya.
3. Role Playing Games (RPG),
   kebanyakan game jenis ini melibatkan masalah taktik, logika, dan eksplorasi atau penjelajahan. Dan juga kadang meliputi teka-teki dan masalah ekonomi karena pada game ini biasanya melibatkan pengumpulan barang-barang rampasan dan menjualnya untuk mendapatkan senjata yang lebih baik. Contoh dari game ini adalah Final Fantasy, Ragnarok, Lord of The Rings, dan sebagainya.
4. Real World Simulation
   meliputi permainan olahraga dan simulasi masalah kendaraan termasuk kendaraan militer. Games ini kebanyakan melibatkan masalah fisik dan taktik, tetapi tidak masalah eksplorasi, ekonomi dan konseptual. Contohnya seperti adalah game Championship Manager.
5. Construction and Management

seperti game Roller Coster Tycoon dan The Sims. Pada dasarnya adalah masalah ekonomi dan konseptual. Game ini jarang yang melibatkan konflik dan eksplorasi, dan hampir tidak pernah meliputi tantangan fisik.

6. Adventure games,

   mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki. Namun terkadang meliputi masalah konseptual, dan tantangan fisik namun sangat jarang.

7. Puzzle games

   ditujukan untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Hampir semua semua tantangan disini menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh waktu.

8. Slide scrolling games

   pada jenis game ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan background. Contoh game tipe seperti ini adalah Super Mario, Metal Slug, dan sebagainya.

C). DEFINISI GAME MENURUT PARA AHLI

Di bawah ini merupakan sebagian definisi dan pengertian dari game menurut beberapa ahli :

1. JOHN C BECK & MITCHELL WADE

Game adalah penarik perhatian yang telah terbukti

Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi

2. IVAN C. SIBERO

Game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.

3. FAUZI A

Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita

4. SAMUEL HENRY

Game merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding game sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak

5. ANDIK SUSILO

Game adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu game online setara dengan narkoba

6. JOHN NAISBITT

Game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film

7. ALBERT EINSTEIN

Game adalah bentuk investigasi paling tinggi

8. WIJAYA ARIYANA & DENI ARIFIANTO

Game merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi masalah besar bagi pengguna komputer, karena untuk dapat memainkan game dengan nyaman, semua komponen komputernya harus memiliki kualitas yang baik, terutama VGA card-nya

Kesimpulan dari semua definisi di atas bahwa GAME merupakan suatu alat yang sangat berpengaruh bagi kehidupan dan perkembangan tekhnologi yang ada. Game merupakan sebagian yan gtidak terpisahkan bagi kehiidupan seorang anak khususnya, merupakan hal yang dapat menyebabkan kecanduan kepada orang yang memainkannya, serta dapat menjadi alat refhreshfing penghilang penat dari segala rutinitas keseharian yang telah kita lalui

.

D). Latar belakang

SEJARAH GAME

Lalu dari segi perkembangan GAME tersebut, dapat dilihat dari perkembangan-perkembangan game dan sejarah dari game tersebut.

Video game berawal dari pengembangan tabung sinar katoda yang terdapat dalam sistem peluru pertahanan pada akhir Perang Dunia II. Program-program ini kemudian diadaptasi ke dalam bentuk permainan sederhana.

Pada 1947 Thomas Toliver Goldsmith Jr dan Estle Ray Mann menciptakan permainan simulator rudal Cathode Ray Tube Device Amusement. Permainan ini terinspirasi dari kecanggihan radar Perang Dunia II. Inilah game elektronik pertama yang tercatat dalam sejarah.Meski memiliki unsur permainan, game ini tak popular. Penggunaannya terbatas untuk kepentingan simulasi latihan militer. Tampilannya juga masih sederhana; belum berwarna dan hanya mengeluarkan suara “tat-tit-tut”. Baru pada 1970-an game elektronik bias dinikmati di rumah-rumah. Ralph Baer, seorang Jerman berdarah Yahudi, mendesain video game rumahan pertama dengan prototipe bernama Brown Box. Baer menjual idenya ke perusahaan Magnafox. Prototipe Baer kemudian dirilis ke pasar dengan nama Magnafox Odyssey. Produk ini berisi 16 game *built-in* yang dapat diganti-ganti dengan menggunakan sebuah *switch*. Ralph Baer kemudian tercatat sebagai “bapak game dunia”.Popularitas video game kian menanjak ketika pengusaha Nolan Bushnell mendesain mesin game koin (*arcade*) pertama di dunia bernama*computer space* –di Indonesia popular dengan sebutan Ding-Dong. Bushnell kemudian membuat game simulasi ping-pong yang diberi nama Pong. Game ini laku keras di pasaran. Hampir setiap keluarga di Amerika bermimpi bias membeli game ini. Di berbagai taman hiburan dan kafe, Pong bahkan harus dibongkar setiap 24 jam sekali untuk mengeluarkan koin yang

berjejalan. “Selama puluhan tahun, orang Amerika lebih banyak menghabiskan uangnya untuk sistem *home video game* dan di tempat-tempat permainan Ding-Dong daripada untuk menonton film atau musik –jumlah totalnya mencapai lebih dari sebelas milyar dolar,” tulis Roger Fidler dalam *Mediamorfosis*

Belum puas dengan Pong, Bushnell meluncurkan Atari 2600, video game pertama yang berbasis konsol, lalu Atari 7800 yang disebut-sebut sebagai pelopor penggunaan *joystick*.

Tapi semua kejayaan itu tak bertahan lama. Pasar jemu. Angka penjualan merosot. Sebagian perusahaan video game Amerika beralih ke bisnis komputer lain atau bangkrut. Sebagian besar kaum eksekutif dan analis industri melihat hal ini sebagai pertanda bahwa video game hanyalah sebuah keisengan.Pada saat itulah muncul pendatang baru dari Jepang, Nintendo, yang menggebrak pasar video game dunia dengan merilis Famicom. Konsol ini menampilkan gambar dan animasi resolusi tinggi untuk kali pertama. Setelah mendapat sambutan hangat di Jepang, Famicom melakukan ekspansi pasar ke Amerika. “Pada 1989, Nintendo mengendalikan 80 persen pasar video game Amerika. Bahkan pada 1990-an, satu dari setiap lima rumah tangga di Amerika memiliki perangkat permainan Nintendo,” tulis Fidler.Pada tahun-tahun berikutnya, Nintendo berhasil menikmati posisi istimewa di pasar video game. Pesaing-pesaingnya tak mampu membendungnya. Sega sempat member perlawanan sengit melalui Sonic The Hedhog. Sayang, perusahaan ini lebih sering kalah cepat dalam pengembangan game ketimbang Nintendo. Penantang serius Nintendo muncul pada 1994. Sony, perusahaan elektronik terkemuka, merilis Sony Playstation (PSX), konsol berbasis CD. PSX terjual hingga ratusan juta unit. Sony bahkan kian merajalela melalui PlayStation 2, yang sudah berbasis DVD. Nintendo, Sega, dan Microsoft, yang mengeluarkan produk tergres mereka, belum mampu mengalahkannya.Tapi perang belum berakhir. November 2005 Microsoft datang dengan Xbox 360, konsol generasi terkini yang memanfaatkan media HD-DVD. Dengan segudang fitur istimewa, Xbox 360 menarik banyak penggemar game.

Tak mau kalah, Nintendo meluncurkan terobosannya, Nintendo Wii. Dengan inovasi pada stik kontrol mereka yang "*motion sensitive*", Nintendo kembali mengambil-alih pasar video game. Sony, sekalipun mengeluarkan Playstation 3, sudah terlambat.

Tinggallah kini persaingan antara Microsoft dan Nintendo. Tapi pesaing-pesaing baru akan bermunculan. Salah satunya Apple, sebuah perusahaan notebook terkemuka yang sukses dengan iPhone dan iPod. Ada rumor mereka berencana terjun ke industry konsol video game. Pihak Nintendo sudah mewaspadai Apple sebagai musuh masa depan mereka.

E). GAME ONLINE

Membicarakan sebuah game tentu tak lebih seru tanpa mebicarakan perkembangan dari game online yang ada sekarang ini. Untuk pertama saya akan menjelaskan apa arti serta pengertian dari game online tersebut.

1). PENGERTIAN DARI GAME ONLINE

Game Online atau sering disebut Online Games adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet).

2). SEJARAH DAN PERKEMBANGAN GAME ONLINE

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya

berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Games Online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, computer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah computer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Multiplayer Games).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai game online semakin cepat

3). PERKEMBANGAN GAMES ONLINE DI INDONESIA

Menurut Ligagame Indonesia(ligagames.com), game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG(role-playing game). Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antuiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.

F). DAMPAK BAIK DAN BURUK GAME

Segala sesuatu pasti memiliki dampak yang positif ataupun yan gnegatif bagi seseorang yang masuk ke dalamnya. Maka dari itu, saya akan membahas sedikit tentan gdampak baik dan buruknya dari permaian game itu sendiri.

Dari materi yang dijelaskan diatas tentu kita dapa melihat dampak baik dan buruk dari game itu sendiri. Dampak baik atau positi yang dimiliki oleh game bahwa game yang bersifat permainan dan hiburan tentu dapat merefhreshing sejenak otak dan pikiran para penggunanya untuk sejenak dari segala hal dan berbagai macam pikiran yang menjejali otknya sehingga para pengguna atau pemain game dapat merasa rileks serta senang ketika memainkan permainan tersebut.

Unutk melihat dampak negative atu efek buruk yang ditimbulkan oleh game bahwa game dapat menyebabkan seseorang kecanduhan jika memainkannya terus menerus. Dan siapa yang tidak dapat mengendalikan pikirannya untuk tidak terus bermain dengan game tersebut maka orang yang telah kecanduan akan tidak dapat berfikir tentang hal yang baik dan lebih penting daripada hanya bermain permaiananan game sepanjang harinya.

Langkah - langkah bermain game

1. Download game yang ingin diinstall

2. Ikuti tutorial menginstall game yang ada di web

3. Ikuti cara bermain, cari tombol "Help" atau "Aturan bermain"

4. Mainkan game se laras dengan genre yang dimainkan seperti game action, atau strategi.